

(19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

(11) Nº de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 815 214

(21) Nº d'enregistrement national :

00 12996

(51) Int Cl⁷ : H 04 M 11/00

(12)

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

(22) Date de dépôt : 11.10.00.

(71) Demandeur(s) : FREEVER Société anonyme — FR.

(30) Priorité :

(72) Inventeur(s) : TISSOT PHILIPPE.

(43) Date de mise à la disposition du public de la
demande : 12.04.02 Bulletin 02/15.

(73) Titulaire(s) :

(56) Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : Se reporter à la fin du
présent fascicule

(74) Mandataire(s) : CABINET GRYNWALD.

(60) Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

(54) PROCEDE PERMETTANT A DES UTILISATEURS DE TELEPHONES MOBILES DE PARTICIPER A UN JEU
AVEC TIRAGE AU SORT COMPORTANT DES LOTS.

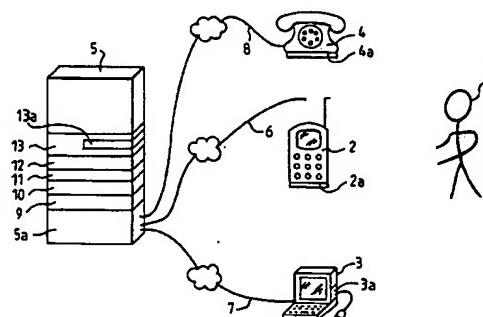
(57) La présente invention concerne un procédé permettant à des utilisateurs (1) de téléphones mobiles (2), de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots.

Lors de la phase d'inscription,

- on enregistre, dans une zone-mémoire (9) d'un serveur (5),
(5),
des informations d'identification concernant chaque utilisateur (1),
une combinaison de jeu choisie par chacun des utilisateurs (1),
par défaut, l'utilisateur (1) peut participer à chaque tirage au sort sans adresser une requête au serveur (5),
on associe aux informations d'identification les combinaisons de jeu.

Lors de chaque tirage au sort,

- on sélectionne la nature ou le montant des lots,
- on sélectionne, de manière aléatoire, un nombre déterminé de combinaisons de jeu gagnantes.



FR 2 815 214 - A1



PROCÉDÉ PERMETTANT À DES UTILISATEURS DE TÉLÉPHONES MOBILES DE PARTICIPER À UN JEU AVEC TIRAGE AU SORT COMPORTEANT DES LOTS

La présente invention concerne un procédé permettant à des utilisateurs de téléphones mobiles de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots.

En vue de constituer une communauté de joueurs au sein des utilisateurs de téléphones mobiles, les inventeurs ont souhaité permettre à ces utilisateurs de participer gratuitement à des tirages au sort comportant des lots, notamment des sommes d'argent.

Les jeux de hasard du type jeux de casino, jeux de la Française des Jeux, sont bien connus de l'art antérieur. Ces jeux présentent tous un caractère payant et ne comportent aucun procédé mettant en oeuvre la téléphonie mobile. Les jeux de hasard, du type jeu-concours sans obligation d'achat, présentent un caractère gratuit mais ne mettent pas en oeuvre la téléphonie mobile. On a récemment assisté au développement de loteries et autres tirages au sort gratuits sur le réseau Internet. Tous ces types de jeux, gratuits ou non, présentent plusieurs inconvénients. Tout d'abord, la téléphonie mobile n'est pas mise en oeuvre directement. Au mieux, elle permet aux joueurs de consulter les résultats des tirages au sort par téléphone. Par ailleurs, l'utilisateur est contraint de renouveler son inscription

régulièrement afin de pouvoir continuer à participer aux tirages au sort. Enfin, la plupart du temps, le ou les lots à gagner sont prédéterminés.

La présente invention évite ces inconvénients. Elle 5 met en oeuvre directement les réseaux de téléphonie mobile existants et permet de créer une véritable communauté de "joueurs" au sein des utilisateurs. Elle concerne un procédé permettant à des utilisateurs de téléphones mobiles de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots.

10 Le procédé comprend plusieurs étapes.

Lors de la phase d'inscription des utilisateurs, on enregistre, dans une zone-mémoire d'un serveur :

- des informations d'identification concernant chaque utilisateur, notamment son numéro de téléphone mobile, son âge, 15 son sexe, son code postal,
- une combinaison de jeu choisie par chacun des utilisateurs, notamment trois nombres compris entre 0 et 99 et/ou un code arbitraire déterminé par le serveur, notamment un code numérique comportant cinq chiffres,
- par défaut l'option pour l'utilisateur de participer 20 à chaque tirage au sort sans avoir à adresser une requête au serveur.

En outre, lors de la phase d'inscription des utilisateurs, on associe aux informations d'identification les combinaisons de jeu et/ou les codes arbitraires déterminés par le serveur.

Lors de chaque tirage au sort, on sélectionne, notamment de manière aléatoire, la nature ou le montant des lots

30 En outre, lors de chaque tirage au sort, on sélectionne, de manière aléatoire, un nombre déterminé de codes gagnants et/ou de combinaisons de jeu gagnantes parmi les codes et/ou les combinaisons de jeu enregistrés dans la zone mémoire du serveur.

35 Lors de la phase de communication du résultat de chaque tirage au sort, on communique aux utilisateurs, dont les

informations d'identification sont associées aux codes gagnants et/ou aux combinaisons de jeu gagnantes, la nature ou le montant des lots sélectionnés et/ou les codes ou combinaisons de jeu gagnants.

5 Selon une variante de réalisation, le code arbitraire déterminé par le serveur est le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur.

De préférence, on sélectionne périodiquement, notamment de manière aléatoire, la nature ou le montant des lots.

10 De préférence également, on sélectionne périodiquement, de manière aléatoire, les codes gagnants et/ou les combinaisons de jeu gagnantes.

Ainsi, par défaut, les utilisateurs n'ont pas besoin de renouveler leur décision de participer à chaque nouveau 15 tirage au sort.

De préférence, selon une première variante de réalisation, lors de la phase d'inscription des utilisateurs, les utilisateurs communiquent au serveur les informations d'identification et, le cas échéant, la combinaison de jeu au moyen d'un 20 téléphone fixe.

De préférence, selon une deuxième variante de réalisation, lors de la phase d'inscription des utilisateurs, les utilisateurs communiquent au serveur les informations d'identification et, le cas échéant, la combinaison de jeu au moyen de leur 25 téléphone mobile.

De préférence, selon une troisième variante de réalisation, lors de la phase d'inscription des utilisateurs, les utilisateurs communiquent au serveur les informations d'identification et, le cas échéant, la combinaison de jeu au moyen d'un 30 équipement informatique connecté à un réseau de communication, notamment du type Internet.

De manière optionnelle, chacun des utilisateurs communique périodiquement une combinaison de jeu de son choix au serveur.

De préférence, l'étape de communiquer aux utilisateurs la nature ou le montant des lots et/ou les codes ou les combinaisons de jeu gagnants comprend l'étape de transmettre aux utilisateurs un message unique, notamment un message-texte du type 5 SMS, comportant les résultats du tirage au sort.

Ainsi, les utilisateurs reçoivent automatiquement les résultats de chaque tirage au sort, sans avoir à en faire la demande.

De préférence, le message comporte, outre les résultats 10 du tirage au sort, des informations, notamment des messages publicitaires.

De préférence, selon une première variante de réalisation, les utilisateurs reçoivent le message sur leurs téléphones fixes.

15 De préférence, selon une deuxième variante de réalisation, les utilisateurs reçoivent le message sur leurs téléphones mobiles.

De préférence, selon une troisième variante de réalisation, les utilisateurs reçoivent le message sur leurs équipements 20 informatiques.

L'invention concerne également un système permettant à des utilisateurs de téléphones mobiles de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots.

Le système comprend un serveur connecté à un réseau de 25 communication, notamment du type réseau de téléphonie mobile et/ou du type Internet.

Le serveur comprend des moyens d'enregistrement pour enregistrer, dans une zone mémoire du serveur :

- des informations d'identification concernant chaque 30 utilisateur, notamment son numéro de téléphone mobile, son âge, son sexe, son code postal,
- une combinaison de jeu choisie par chacun desdits utilisateurs, notamment trois nombres compris entre 0 et 99 et/ou un code arbitraire déterminé par des moyens de calcul

dudit serveur, notamment un code numérique comportant cinq chiffres.

• par défaut l'option pour l'utilisateur de participer à chaque tirage au sort sans avoir à adresser une requête au 5 serveur.

Le serveur comprend en outre des moyens de sélection pour :

• sélectionner, notamment de manière aléatoire, lors de chaque tirage au sort, la nature ou le montant des lots,

10 • sélectionner, de manière aléatoire, lors de chaque tirage au sort, un nombre déterminé de codes gagnants et/ou de combinaisons de jeu gagnantes parmi les codes et/ou les combinaisons de jeu enregistrés dans la zone mémoire du serveur.

Le serveur comprend en outre des moyens de diffusion 15 pour diffuser vers les utilisateurs, dont les informations d'identification sont associées aux codes gagnants et/ou aux combinaisons de jeu gagnantes, la nature ou le montant des lots sélectionnés et/ou les codes ou combinaisons de jeu gagnants.

Selon une variante de réalisation, le code arbitraire 20 déterminé par le serveur est le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur.

De préférence, les moyens de sélection sont mis en oeuvre périodiquement.

Ainsi, par défaut, les utilisateurs n'ont pas besoin 25 de renouveler leur participation à chaque nouveau tirage au sort.

De préférence, selon une première variante de réalisation, les utilisateurs disposent en outre d'un téléphone fixe. Le téléphone fixe comprend des premiers moyens de transmission 30 pour transmettre les informations d'identification et le cas échéant la combinaison de jeu au serveur, via un réseau de téléphonie fixe.

De préférence, selon une deuxième variante de réalisation, les téléphones mobiles des utilisateurs comprennent des 35 seconds moyens de transmission pour transmettre les informations

d'identification et, le cas échéant, la combinaison de jeu au serveur, via le réseau de téléphonie mobile.

De préférence, selon une troisième variante de réalisation, les utilisateurs disposent en outre d'un équipement informatique. L'équipement informatique comprend des troisièmes moyens de transmission pour transmettre les informations d'identification et, le cas échéant, la combinaison de jeu au serveur, via le réseau de communication, notamment du type Internet.

De manière optionnelle, les premiers moyens de transmission et/ou les seconds moyens de transmission et/ou les troisièmes moyens de transmission sont mis en oeuvre périodiquement par chacun des utilisateurs pour communiquer au serveur les combinaisons de jeu.

De préférence, les moyens de diffusion comprennent des quatrièmes moyens de transmission pour transmettre aux utilisateurs un message unique, notamment un message-texte du type SMS, comportant les résultats du tirage au sort.

Ainsi, les utilisateurs reçoivent automatiquement les résultats de chaque tirage au sort, sans avoir à en faire la demande.

De préférence, le message comporte, outre les résultats du tirage au sort, des informations, notamment des messages publicitaires.

De préférence, selon une première variante de réalisation, les quatrièmes moyens de transmission transmettent le message vers les téléphones fixes des utilisateurs.

De préférence, selon une deuxième variante de réalisation, les quatrièmes moyens de transmission transmettent le message vers les téléphones mobiles des utilisateurs.

De préférence, selon une troisième variante de réalisation, les quatrièmes moyens de transmission transmettent le message vers les équipements informatiques des utilisateurs.

D'autres caractéristiques et avantages de l'invention apparaîtront à la lecture de la description de variantes de réalisation de l'invention, données à titre d'exemple indicatif

et non limitatif, et de la figure 1 qui représente une vue schématique globale du système selon l'invention.

On a représenté sur la figure 1 un utilisateur 1 disposant d'un téléphone mobile 2 et souhaitant participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots. Les lots peuvent être notamment des sommes d'argent ou des lots en nature (biens matériels, voyages). Afin de pouvoir y participer, l'utilisateur 1 doit procéder à une phase d'inscription au tirage au sort. Cette phase d'inscription comporte plusieurs étapes.

10 Tout d'abord, l'utilisateur 1 communique des informations d'identification à un serveur 5. Ces informations d'identification comprennent notamment le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur 1, l'âge de l'utilisateur 1, son sexe, son code postal. Pour transmettre ces informations au serveur 5, l'utilisateur 1 compose, au moyen de son téléphone mobile 2, un numéro d'appel du serveur 5, notamment un numéro de téléphone gratuit, du type 0 800, pour entrer en communication avec un serveur vocal 5a, du type audiotel, associé au serveur 5. L'utilisateur 1 active des moyens 2a de transmission de son téléphone mobile 2 pour transmettre au serveur vocal 5a les informations d'identification. Les informations d'identification sont ainsi transmises via un réseau 6 de téléphonie mobile. L'utilisateur 1 est ensuite invité par le serveur vocal 5a à choisir entre deux variantes de jeu.

25 Selon une première variante de jeu, l'utilisateur 1 communique au serveur vocal 5a une combinaison de jeu de son choix, notamment cinq nombres différents compris entre 0 et 99, soit au total dix chiffres, par exemple 02 05 39 07 05. Ces nombres peuvent être par exemple les nombres "fétiches" de l'utilisateur 1 (dates de naissance de famille, numéro d'immatriculation de son véhicule). Cette combinaison de jeu est transmise au serveur 5 grâce aux moyens 2a de transmission du téléphone mobile 2 de l'utilisateur 1, via le réseau 6 de téléphonie mobile.

- Selon une seconde variante de jeu, le serveur 5 comporte des moyens 11 de calcul pour attribuer à l'utilisateur 1 un code arbitraire, notamment un code numérique comportant dix chiffres. Il en sera ainsi dans l'hypothèse où l'utilisateur 1
- 5 ne souhaite pas choisir lui-même une combinaison de jeu et préfère se voir attribuer un code arbitraire par le serveur 5. Ce code arbitraire peut notamment être le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur 1, soit au total dix chiffres, par exemple 01 69 45 10 12.
- 10 L'utilisateur 1 peut également procéder à la phase d'inscription ci-dessus décrite au moyen d'un téléphone fixe 4, comportant des moyens 4a de transmission. La transmission des informations d'identification s'effectue alors via un réseau 8 de téléphonie fixe.
- 15 L'utilisateur 1 peut également procéder à la phase d'inscription ci-dessus décrite au moyen d'un équipement informatique 3, comportant des moyens 3a de transmission. La transmission des informations d'identification s'effectue alors via un réseau 7 de communication du type Internet.
- 20 Le serveur 5 comporte des moyens 10 d'enregistrement pour enregistrer, dans une zone mémoire 9, les informations d'identification transmises par l'utilisateur 1. Le serveur 5 associe les informations d'identification à la combinaison de jeu choisie par l'utilisateur 1 et/ou au code arbitraire déterminé par le serveur 5. Ainsi, par exemple, le serveur 5 enregistre, dans la zone mémoire 9, qu'au numéro de téléphone 01 69 45 10 12, identifiant l'utilisateur 1, est associée la combinaison de jeu 02 05 39 07 05.
- 25 Le serveur 5 comprend des moyens 13 de diffusion pour diffuser vers l'utilisateur 1 un message de confirmation de son inscription. Ce message comporte notamment le rappel de la combinaison de jeu choisie par l'utilisateur 1 ou le code arbitraire que le serveur 5 a attribué à l'utilisateur 1. Ce message de confirmation se présente notamment sous la forme d'un message de type SMS lorsqu'il est transmis vers le téléphone mobile 2 de

l'utilisateur 1, via le réseau de téléphonie mobile 6. Ce message de confirmation se présente notamment sous la forme d'un message de type courrier électronique lorsqu'il est transmis vers l'équipement informatique 3 de l'utilisateur 1, via le réseau de communication 7 de type Internet. Ce message se présente notamment sous la forme d'un message de type message audio s'il est envoyé, via le réseau de téléphonie fixe 8, vers le téléphone fixe 4 de l'utilisateur 1.

La phase d'inscription ci-dessus décrite n'a lieu qu'une seule fois pour chaque utilisateur 1. Les informations d'identification transmises au serveur 5 par l'utilisateur 1 demeurent valables pour tous les tirages au sort postérieurs à l'inscription de l'utilisateur 1. De même, la combinaison de jeu choisie par l'utilisateur 1 ou le code arbitraire qui lui a été attribué par le serveur 5 permettent à l'utilisateur 1 de participer à tous les tirages au sort, sans limitation de durée. L'utilisateur 1 a cependant la possibilité, à tout moment, de communiquer au serveur 5 de nouvelles informations d'identification et/ou de communiquer au serveur 5 une nouvelle combinaison de jeu de son choix et/ou de se faire attribuer par le serveur 5 un nouveau code arbitraire. Il lui suffit pour cela d'entrer en communication avec le serveur 5 selon la procédure ci-dessus décrite, soit au moyen de son téléphone mobile 2, soit au moyen de son téléphone fixe 4, soit au moyen de son équipement informatique 3.

Chaque tirage au sort permet de désigner un ou plusieurs gagnants parmi l'ensemble des utilisateurs ayant procédé à la phase d'inscription ci-dessus décrite. Les tirages au sort ont lieu régulièrement, notamment chaque jour à heure fixe. Chaque tirage au sort comprend deux étapes mettant en oeuvre des moyens 12 de sélection du serveur 5. Tout d'abord, les moyens 12 de sélection du serveur 5 permettent de sélectionner, notamment de manière aléatoire, la nature ou le montant des lots. Dans le cas d'un lot sous forme d'une somme d'argent, les moyens 12 de sélection du serveur 5 sélectionnent par exemple de manière

aléatoire une somme dont le montant varie entre 1000 FRF et 1 000 000 FRF. Cette sélection peut être également mise en oeuvre en tenant compte de règles de probabilités. Par exemple, le taux de probabilité d'un gain égal à 1 000 000 FRF sera de un divisé par dix mille tandis que le taux de probabilité d'un gain égal à 5 000 FRF sera de un divisé par cinquante. Dans un deuxième temps, une fois la nature ou le montant du lot sélectionné, les moyens 12 de sélection du serveur 5 sélectionnent de manière aléatoire un nombre déterminé de combinaisons de jeu et/ou de codes arbitraires gagnants, parmi la totalité des combinaisons de jeu et de codes arbitraires enregistrés dans la zone mémoire 9 du serveur 5. Par exemple, les moyens 12 de sélection du serveur 5 permettent de sélectionner au hasard cinq combinaisons gagnantes parmi la totalité des combinaisons de jeu et de codes arbitraires enregistrés dans la zone mémoire 9 du serveur 5. Les cinq utilisateurs gagnants seront ceux dont les informations d'identification sont associées à l'une des cinq combinaisons gagnantes sélectionnées par les moyens 12 de sélection du serveur 5.

Dès lors que le tirage au sort a eu lieu, les résultats sont communiqués à l'ensemble des utilisateurs. Les résultats de chaque tirage au sort sont notamment communiqués aux utilisateurs chaque jour à heure fixe. D'une part, les moyens 13 de diffusion du serveur 5 permettent de diffuser vers les utilisateurs gagnants un message, notamment un message de félicitations comportant le résultat du tirage au sort ainsi que des informations relatives au retrait du lot gagné. D'autre part, les moyens 13 de diffusion du serveur 5 comportent des moyens 13a plus particulièrement destinés à transmettre aux utilisateurs non-gagnants un message, notamment un message comportant le résultat du tirage au sort ainsi que des informations, notamment des informations publicitaires. La possibilité de diffuser un message publicitaire permet de financer le jeu et d'offrir aux joueurs de participer gratuitement à chaque tirage au sort sans mise de jeu. Le message envoyé par le serveur 5, aussi bien

le message envoyé aux utilisateurs gagnants qu'aux utilisateurs non-gagnants, se présente notamment sous la forme d'un message de type SMS s'il est envoyé, via le réseau de téléphonie mobile 6, vers le téléphone mobile 2 de l'utilisateur 1. Le message se présente notamment sous la forme d'un message de type courrier électronique s'il est envoyé, via le réseau de communication informatique 7 de type Internet, vers l'équipement informatique 3 de l'utilisateur 1. Le message se présente notamment sous la forme d'un message de type message audio s'il est envoyé, via le réseau de téléphonie fixe 8, vers le téléphone fixe 4 de l'utilisateur 1.

Ainsi, l'utilisateur 1 reçoit automatiquement, notamment chaque jour à heure fixe, les résultats de chaque tirage au sort sans devoir effectuer aucune consultation.

REVENDICATIONS

1. Procédé permettant à des utilisateurs (1) de téléphones mobiles (2) de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots ;

5 ledit procédé comprenant les étapes suivantes :

lors de la phase d'inscription des utilisateurs,

- on enregistre, dans une zone-mémoire (9) d'un serveur (5),

10 • des informations d'identification concernant chaque utilisateur (1), notamment son numéro de téléphone mobile (2), son âge, son sexe, son code postal,

15 • une combinaison de jeu choisie par chacun desdits utilisateurs (1), notamment trois nombres compris entre 0 et 99 et/ou un code arbitraire déterminé par ledit serveur (5), notamment un code numérique comportant cinq chiffres,

• par défaut, l'option pour l'utilisateur (1) de participer à chaque tirage au sort sans avoir à adresser une requête audit serveur (5),

- on associe aux informations d'identification lesdites combinaisons de jeu et/ou lesdits codes,

20 **lors de chaque tirage au sort,**

- on sélectionne, notamment de manière aléatoire, la nature ou le montant desdits lots,

25 - on sélectionne, de manière aléatoire, un nombre déterminé de codes gagnants et/ou de combinaisons de jeu gagnantes parmi lesdits codes et/ou lesdites combinaisons de jeu enregistrés dans ladite zone mémoire (9) dudit serveur (5),

lors de la phase de communication du résultat de chaque tirage au sort :

30 - on communique auxdits utilisateurs (1), dont les informations d'identification sont associées auxdits codes gagnants et/ou auxdites combinaisons de jeu gagnantes, la nature ou le montant des lots sélectionnés et/ou lesdits codes ou combinaisons de jeu gagnants.

2. Procédé selon la revendication 1, tel que ledit code arbitraire déterminé par ledit serveur (5) est le numéro de téléphone mobile (2) dudit utilisateur (1).

3. Procédé selon la revendication 1 tel que

- 5 - on sélectionne périodiquement, notamment de manière aléatoire, la nature ou le montant desdits lots,
- on sélectionne périodiquement, de manière aléatoire, lesdits codes gagnants et/ou lesdites combinaisons de jeu gagnantes,

10 (de sorte que par défaut les utilisateurs n'ont pas besoin de renouveler leur décision de participer à chaque nouveau tirage au sort).

15 4. Procédé selon les revendications 1 à 3 tel que, lors de la phase d'inscription des utilisateurs (1), lesdits utilisateurs (1) communiquent audit serveur (5) lesdites informations d'identification et, le cas échéant, ladite combinaison de jeu au moyen d'un téléphone fixe (4).

20 5. Procédé selon les revendications 1 à 3 tel que, lors de la phase d'inscription des utilisateurs (1), lesdits utilisateurs (1) communiquent audit serveur (5) lesdites informations d'identification et, le cas échéant, ladite combinaison de jeu au moyen de leur téléphone mobile (2).

25 6. Procédé selon les revendications 1 à 3 tel que, lors de la phase d'inscription des utilisateurs (1), lesdits utilisateurs (1) communiquent audit serveur (5) lesdites informations d'identification et, le cas échéant, ladite combinaison de jeu au moyen d'un équipement informatique (3) connecté à un réseau de communication (7), notamment du type Internet.

30 7. Procédé selon les revendications 4 à 6 tel que, de manière optionnelle, chacun desdits utilisateurs (1) communique périodiquement une combinaison de jeu de son choix audit serveur (5).

35 8. Procédé selon les revendications 1 à 7 tel que l'étape de communiquer auxdits utilisateurs (1) la nature ou le montant des lots et/ou lesdits codes ou lesdites combinaisons de

jeu gagnants comprend l'étape de transmettre auxdits utilisateurs (1) un message unique, notamment un message-texte du type SMS, comportant lesdits résultats du tirage au sort,

5 (de sorte que les utilisateurs reçoivent automatiquement les résultats de chaque tirage au sort, sans avoir à en faire la demande.)

9. Procédé selon la revendication 8 tel que ledit message comporte, outre lesdits résultats du tirage au sort, des informations, notamment des messages publicitaires.

10 10. Procédé selon les revendications 8 et 9 tel que lesdits utilisateurs (1) reçoivent ledit message sur leurs téléphones fixes (4).

11. Procédé selon les revendications 8 et 9 tel que lesdits utilisateurs (1) reçoivent ledit message sur leurs téléphones mobiles (2).

12. Procédé selon les revendications 8 et 9 tel que lesdits utilisateurs (1) reçoivent ledit message sur leurs équipements informatiques (3).

13. Système permettant à des utilisateurs (1) de téléphones mobiles (2), de participer à un jeu avec tirage au sort comportant des lots ;

ledit système comprenant :

- un serveur (5) connecté à un réseau (6, 7, 8) de communication, notamment du type réseau (6) de téléphonie mobile et/ou du type réseau (7) Internet et/ou du type réseau (8) de téléphonie fixe ;

ledit serveur (5) comprenant des moyens (10) d'enregistrement pour enregistrer, dans une zone mémoire (9) dudit serveur (5)

30 • des informations d'identification concernant chaque utilisateur (1), notamment son numéro de téléphone mobile (2), son âge, son sexe, son code postal,

• une combinaison de jeu choisie par chacun desdits utilisateurs (1), notamment trois nombres compris entre 0 et 99 et/ou un code arbitraire déterminé par des moyens (11) de calcul

dudit serveur (5), notamment un code numérique comportant cinq chiffres,

5 • par défaut, l'option pour l'utilisateur (1) de participer à chaque tirage au sort sans avoir à adresser une requête audit serveur (5),

ledit serveur (5) comprenant en outre des moyens (12) de sélection pour :

• sélectionner, notamment de manière aléatoire, lors de chaque tirage au sort, la nature ou le montant desdits lots,

10 • sélectionner, de manière aléatoire, lors de chaque tirage au sort, un nombre déterminé de codes gagnants et/ou de combinaisons de jeu gagnantes parmi lesdits codes et/ou lesdites combinaisons de jeu enregistrés dans ladite zone mémoire (9) dudit serveur (5),

15 ledit serveur (5) comprenant en outre des moyens (13) de diffusion pour diffuser vers lesdits utilisateurs (1), dont les informations d'identification sont associées auxdits codes gagnants et/ou auxdites combinaisons de jeu gagnantes, la nature ou le montant des lots sélectionnés et/ou lesdits codes ou combinaisons de jeu gagnants.

14. Système selon la revendication 13, tel que ledit code arbitraire déterminé par ledit serveur (5) est le numéro de téléphone mobile (2) dudit utilisateur (1).

15. Système selon la revendication 13 tel que lesdits moyens (12) de sélection sont mis en œuvre périodiquement,

(de sorte que par défaut les utilisateurs n'ont pas besoin de renouveler leur participation à chaque nouveau tirage au sort).

16. Système selon les revendications 13 à 15 tel que lesdits utilisateurs (1) disposent en outre d'un téléphone fixe (4) ;

ledit téléphone fixe (4) comprenant des premiers moyens (4a) de transmission pour transmettre lesdites informations d'identification et, le cas échéant, ladite combinaison de jeu audit serveur (5), via un réseau (8) de téléphonie fixe.

17. Système selon les revendications 13 à 15 tel que lesdits téléphones mobiles (2) desdits utilisateurs (1) comprennent des seconds moyens (2a) de transmission pour transmettre lesdites informations d'identification et le cas échéant ladite 5 combinaison de jeu audit serveur (5), via ledit réseau (6) de téléphonie mobile.

18. Système selon les revendications 13 à 15 tel que lesdits utilisateurs (1) disposent en outre d'un équipement informatique (3) ;

10 ledit équipement informatique (3) comprenant des troisièmes moyens (3a) de transmission pour transmettre lesdites informations d'identification et, le cas échéant, ladite combinaison de jeu audit serveur (5), via ledit réseau (7) de communication, notamment du type Internet.

15 19. Système selon les revendications 16 à 18 tel que, de manière optionnelle, lesdits premiers moyens (4a) de transmission et/ou lesdits seconds moyens (2a) et/ou lesdits troisièmes moyens (3a) de transmission sont mis en œuvre périodiquement par chacun desdits utilisateurs (1) pour communiquer 20 audit serveur (5) lesdites combinaisons de jeu.

20. Système selon les revendications 13 à 19 tel que lesdits moyens (13) de diffusion comprennent des quatrièmes moyens (13a) de transmission pour transmettre auxdits utilisateurs (1) un message unique, notamment un message-texte du type SMS, comportant les résultats du tirage au sort,

(de sorte que les utilisateurs reçoivent automatiquement les résultats de chaque tirage au sort, sans avoir à en faire la demande).

30 21. Système selon la revendication 20 tel que ledit message comporte, outre les résultats du tirage au sort, des informations, notamment des messages publicitaires.

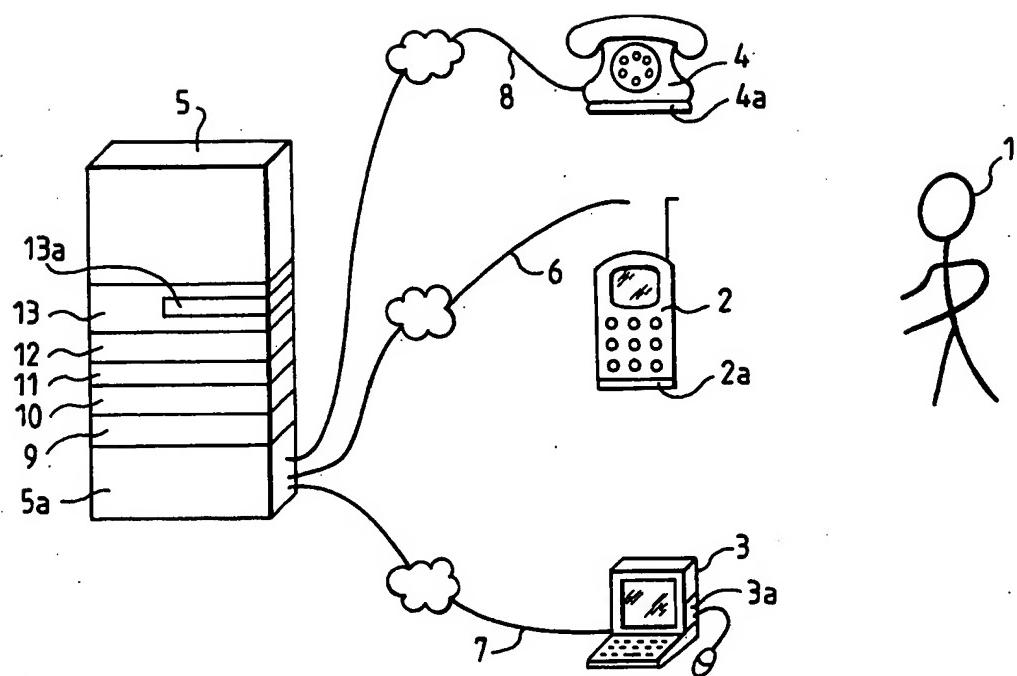
35 22. Système selon les revendications 20 et 21 tel que lesdits quatrièmes moyens (13a) de transmission transmettent ledit message vers lesdits téléphones fixes (4) desdits utilisateurs (1).

23. Système selon les revendications 20 et 21 tel que lesdits quatrièmes moyens (13a) de transmission transmettent ledit message vers lesdits téléphones mobiles (2) desdits utilisateurs (1).

5 24. Système selon les revendications 20 et 21 tel que lesdits quatrièmes moyens (13a) de transmission transmettent ledit message vers lesdits équipements informatiques (3) desdits utilisateurs (1).

2815214

1/1




**RAPPORT DE RECHERCHE
PRÉLIMINAIRE**
N° d'enregistrement
nationalFA 593129
FR 0012996établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
A	US 6 117 013 A (EIBA PETER) 12 septembre 2000 (2000-09-12) * colonne 2, ligne 50 - ligne 65 * * colonne 3, ligne 18 - ligne 27 * * colonne 4, ligne 44 - ligne 57 * * colonne 5, ligne 12 - ligne 25 * * colonne 5, ligne 62 - colonne 6, ligne 7 * ---	1, 2, 4-6, 8-14, 16-18, 20-24	H04M11/00
A	WO 99 42964 A (SWISSCOM AG ;STADELmann ANTON NIKLAUS (CH)) 26 août 1999 (1999-08-26) * page 4, ligne 10 - ligne 26 * * page 5, ligne 18 - ligne 27 * * page 6, ligne 4 - ligne 8 * * page 8, ligne 3 - ligne 20 * ---	1, 2, 5, 8, 11, 13, 14, 17, 20, 23	
A	DE 198 33 218 A (SCHNEIDER MANNS AU LUCAS) 11 février 1999 (1999-02-11) * colonne 3, ligne 16 - ligne 31 * * colonne 4, ligne 31 - ligne 35 * * colonne 7, ligne 9 - ligne 35 * ----	1, 2, 5, 8, 11, 13, 14, 17, 20, 23	DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (Int.Cl.7) A63F H04Q G07C G07F
1		Date d'achèvement de la recherche	Examinateur
		17 août 2001	Sindic, G
CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	
X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire			